

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI
MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SD TERUMAN BANTUL**

SKRIPSI



**Oleh
Sartinem
NPM 11266100002**

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS IV SD TERUMAN BANTUL**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

Sartinem

NPM 11266100002

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI
MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SD TERUMAN BANTUL**

**Skripsi oleh Sartinem NPM 11266100002 ini telah diperiksa dan dinyatakan
memenuhi syarat untuk diuji**



Yogyakarta, 15-Februari-2016

Pembimbing

Rosalia Susila Purwanti, S.Sn., S.Pd., M.Pd.

NIP. 19560713 198101 2 001

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SD TERUMAN BANTUL

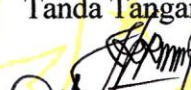



Oleh:

Sartinem

NPM 11266100002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI
Yogyakarta pada hari Senin tanggal 7 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dra. Ika Ernawati, M.Pd.		30-03-2016
Sekretaris	: Deri Anggraini, M.Pd.		01-04-2016
Penguji I	: Siti Maisaroh, S.E., M.Pd.		29/03-2016.
Penguji II	: Rosalia Susila Purwanti, S.Sn., S.Pd., M.Pd.		29/03 2016

Yogyakarta, Maret 2016

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Yogyakarta

Dekan



Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.A

NIP. 19570310 198503 2 001

ABSTRAK

SARTINEM. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Model *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SD Teruman Bantul. Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS dengan menggunakan model *role playing* pada siswa kelas IV SD Teruman Bantul yang berjumlah 17 siswa pada semester 1 tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) dengan cara bekerjasama dengan guru kelas IV di SD Teruman meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS dari rata-rata prestasi belajar siswa pada pra siklus yaitu 62,35 dengan ketuntasan belajar 23,53% menjadi rata-rata prestasi belajar siswa 72,94 dengan persentase ketuntasan belajar 58,82% pada siklus I, dan rata-rata hasil prestasi belajar siswa yaitu 88,24 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 94,12% pada siklus II. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat dilihat dari presentase peningkatan pembelajaran pada siklus I sebesar 70% kemudian meningkat menjadi 100% pada siklus II. Pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran terbukti dengan persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 55% meningkat menjadi 90% pada siklus II.

Kata Kunci: model *role playing*, prestasi belajar IPS

ABSTRACT

This study aims to improve social science learning achievement by using role playing model of the fourth grade students at Teruman Elementary School Bantul in the 1st 2015/2016 Academic Year.

This research was a Classroom Action Research (CAR) by working with fourth grade teacher at Teruman Elementary School includes the stages of planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques used observation, testing, and documentation. Data analysis technique used the average percentage of completeness.

The results showed an increasing of learning achievement in social studies than the average student achievement in pre-cycle was 62,35 with 23,53% of mastery learning, the first cycle average student achievement was 72,94 with learning completeness percentage was 58,82 %, and the second cycle average results of student achievement was 88,24 with learning completeness percentage was 94,12%. The improvement of social studies implementation used role playing model can be seen from the enhancement percentage of learning in the first cycle was 70% and then increased to 100% in the second cycle. Learning social studies used role playing model can enhance the activity of students in the learning activity as evidenced by the percentage of students in the first cycle was 55% increased to 90% in the second cycle.

Keywords: Role Playing Model, Social Science Learning Achievement

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sartinem
NPM : 11266100002
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SD Teruman Bantul

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagian acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Februari 2016

Yang membuat pernyataan



Sartinem

NPM. 11266100002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Nasib baik adalah titik temu antara doa dan usaha”.

(Buchari Alma)

“It always seems impossible until its done”.

“Banyak sekali hal yang tampak tidak mungkin sampai ia selesai dikerjakan”.

(Nelson Mandela)

Persembahan:

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ibu, terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang melimpah yang selalu diberikan
2. Suami dan keempat putra-putriku, terima kasih atas bantuan dan motivasinya
3. Teman-teman yang dengan tangan terbuka membantu dan menyemangatiku
4. Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Model *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SD Teruman Bantul”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Buchory M.S., M.Pd., Rektor Universitas PGRI Yogyakarta yang memberikan izin menempuh kuliah S-1 di UPY.
2. Ibu Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.Pd., Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ibu Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu, membimbing, dan mengarahkan selama menempuh kuliah.
4. Ibu Rosalia Susila Purwanti, S.Sn., S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Bapak Taufik Muhtarom, M.Pd., Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Yogyakarta yang bersedia memberikan pengarahan dan saran guna validasi instrumen.
6. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Yogyakarta yang telah menyumbangkan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Sukidi, S.Pd.SD., Kepala SD Teruman yang memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
8. Ibu Riyanti, S.Pd.SD., Guru Kelas IV SD Teruman yang telah bekerja sama dan membantu melaksanakan penelitian.
9. Bapak/Ibu guru dan karyawan SD Teruman yang telah bersedia membantu proses penelitian.
10. Siswa kelas IV SD Teruman yang telah bekerjasama dengan baik dalam pelaksanaan penelitian.
11. Orang tua, suami, serta putra-putri yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
12. Teman-teman seperjuangan.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan dari Allah Swt. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
ABSTRAK	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
1. Rumusan Masalah	8
2. Cara Pemecahan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Tinjauan tentang Prestasi Belajar.....	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Prinsip-prinsip Belajar	12
3. Pengertian Prestasi Belajar.....	13
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	16

B. Tinjauan tentang Mata Pelajaran IPS.....	20
1. Definisi IPS	20
2. Rasional Belajar IPS	22
3. Tujuan Pembelajaran IPS di SD	23
4. Ruang Lingkup IPS	24
5. Pengertian Prestasi Belajar IPS	26
C. Tinjauan tentang Metode <i>Role Playing</i>	27
1. Pengertian Pembelajaran <i>Role Playing</i>	27
2. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	28
3. Langkah-langkah Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i>	30
D. Karakteristik Siswa SD	32
E. Penelitian yang Relevan	34
F. Kerangka Berpikir.....	35
G. Perumusan Hipotesis.....	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
1. Lokasi Penelitian.....	39
2. Waktu Penelitian	39
C. Subjek dan Objek Penelitian	39
1. Subjek Penelitian	39
2. Objek Penelitian	39
D. Prosedur Penelitian..	39
E. Instrumen Penelitian	43
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Validasi Instrumen	46
H. Teknik Analisis Data.....	46
I. Kriteria Keberhasilan	48

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tindakan Tiap Siklus	49
1. Pra Siklus	49
2. Tindakan Siklus I	50
a. Perencanaan	50
b. Tindakan	51
c. Observasi	53
d. Refleksi	56
3. Tindakan Siklus II	57
a. Perencanaan	57
b. Tindakan	58
c. Observasi	60
d. Refleksi	63
B. Data Lengkap Tiap Siklus	63
1. Pra Siklus	63
2. Siklus I	65
3. Siklus II	67
C. Peningkatan pada Siswa, Guru, dan Kelas	69
1. Peningkatan pada Siswa	69
2. Peningkatan pada Guru	70
3. Peningkatan pada Kelas	70
D. Pembahasan Hasil Penelitian	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
C. Rekomendasi.....	75

DAFTAR PUSTAKA	76
-----------------------------	----

LAMPIRAN	78
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1 :	Hasil Ulangan Harian IPS Siswa Kelas IV	6
Tabel 2:	Kurikulum IPS Kelas IV semester I SD Teruman Tahun Pelajaran 2015/2016	25
Tabel 3:	Kualifikasi Nilai Prestasi Belajar Siswa	47
Tabel 4:	Kualifikasi Persentase Ketuntasan Belajar Siswa	47
Tabel 5:	Analisa Hasil Observasi Pembelajaran Guru Siklus I	54
Tabel 6:	Analisa Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	55
Tabel 7:	Analisa Hasil Observasi Pembelajaran Guru Siklus II	61
Tabel 8:	Analisa Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	62
Tabel 9:	Daftar Nilai Pra Siklus Siswa Kelas IV SD Teruman	64
Tabel 10:	Analisa Prestasi Belajar Siklus I	65
Tabel 11:	Analisa Prestasi Belajar Siklus II	67
Tabel 12:	Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa	69
Tabel 13:	Peningkatan Nilai Rata-rata Prestasi Siswa	70
Tabel 14:	Persentase Ketuntasan Belajar Siswa	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1:	Skema Kerangka Berpikir	36
Gambar 2:	Siklus Model Kemmis dan Mc Taggart	40
Gambar 3:	Persentase Ketuntasan Belajar Siswa pada Pra Siklus dan Siklus I	66
Gambar 4:	Persentase Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1:	Surat Ijin Penelitian	79
Lampiran 2:	Surat Keterangan Penelitian dari Kepala Sekolah	80
Lampiran 3:	Surat Keterangan Kolaborasi dengan Guru Kelas IV	81
Lampiran 4:	Rumusan KKM	82
Lampiran 5:	Data Pra Siklus	84
Lampiran 6:	Silabus Pembelajaran	85
Lampiran 7:	RPP Siklus I	87
Lampiran 8:	Lampiran Materi Siklus I	91
Lampiran 9:	Skenario Siklus I	92
Lampiran 10:	LKS Siklus I	97
Lampiran 11:	RPP Siklus II	98
Lampiran 12:	Lampiran Materi Siklus II	102
Lampiran 13:	Skenario Siklus II	106
Lampiran 14:	LKS Siklus II	116
Lampiran 15:	Kisi-kisi, Soal, Kunci Jawaban, dan Hasil Tes Prestasi Siklus I	117
Lampiran 16:	Kisi-kisi, Soal, Kunci Jawaban, dan Hasil Tes Prestasi Siklus II	122
Lampiran 17:	Lembar Observasi Siswa	127
Lampiran 18:	Lembar Observasi Guru	128
Lampiran 19:	Catatan Lapangan	129
Lampiran 20:	Lembar Validasi	131
Lampiran 21:	Hasil Pekerjaan Siswa	143
Lampiran 22:	Foto Kegiatan	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, salah satu tujuan yang hendak dicapai dalam pembangunan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa kemudian ditegaskan melalui berbagai kebijakan. Disusunnya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, semakin mempertegas keseriusan pemerintah dalam mencapai tujuan pembangunan nasional khususnya dalam bidang pembangunan.

Dalam Undang-undang Guru dan Dosen No.14 Tahun 2006, guru ialah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dengan demikian, tugas utama guru adalah bertanggung jawab membantu anak didik dalam hal belajar. Pengertian mengajar adalah kegiatan menyampaikan pesan baru pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap-sikap tertentu dari guru kepada peserta didik (Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 1999: 23).

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar menunjuk pada

apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai tenaga pengajar. Dua konsep tersebut berbaur menjadi satu kegiatan sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Ini merupakan makna belajar dan mengajar sebagai suatu proses. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya. Oleh sebab itu belajar adalah proses yang aktif, yang peka terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Perubahan sebagai proses hasil belajar tergantung bagaimana guru mengembangkan dan menciptakan serta mengatur situasi yang memungkinkan siswa melakukan proses belajar.

Proses belajar mengajar di dalam kelas sering kali menghadapi berbagai kendala yang dirasakan oleh guru sebagai tenaga pendidik, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Proses belajar mengajar yang optimal merupakan salah satu tujuan dari suatu proses pembelajaran, maka dari itu pemerintah dan pihak sekolah sering kali membuat kebijakan-kebijakan demi tercapainya suatu tujuan pendidikan yang diharapkan. Proses pembelajaran dapat dikatakan optimal apabila di dalam proses tersebut siswa terlibat aktif, tercipta suasana yang kondusif di dalam kelas, menyenangkan dan yang terpenting adalah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena tujuan utama dari suatu proses belajar mengajar ialah meningkatkan prestasi belajar siswa, dan dengan

meningkatnya prestasi belajar siswa berarti pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini sudah dapat dikatakan berhasil.

Keberhasilan pembelajaran adalah tanggung jawab guru. Guru perlu memiliki keterampilan menganalisa dengan baik cara-cara yang paling efektif untuk membantu siswa tumbuh sesuai dengan potensinya masing-masing. Guru perlu membuat persiapan sebagai bentuk pelaksanaan rencana bulanan dan rencana tahunan sebelum mengajar. Dalam persiapan tersebut, guru sudah menetapkan tujuan pembelajaran, metode yang akan digunakan, bahan ajar, alat peraga, serta teknik evaluasi yang akan digunakan. Hal-hal yang menjadi persiapan guru ini tentu saja disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.

Berdasarkan pasal 37 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sapriya, 2009: 45), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial antara lain ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk membina peserta didik menjadi warga negara yang baik. Siswa diharapkan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial,

peka dan sadar terhadap terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Untuk menghadapi masalah kompleksitas kehidupan, para siswa harus mampu memadukan informasi dari ilmu-ilmu sosial serta diperlukan pula bahan-bahan yang berasal dari ilmu-ilmu alam dan humaniora (Barr, dkk. dalam Djojo Suradisastra dkk, 1993: 4).

Djojo Suradisastra, dkk. (1993: 5) berpendapat bahwa sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa sekolah dasar belum mampu memahami masalah-masalah sosial secara mendalam, tetapi mereka dapat diperkenalkan dengan masalah-masalah tersebut sejak dini. Pengajaran IPS membekali siswa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi tantangan kehidupan dan memecahkan masalah-masalah sosial yang mereka hadapi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat kita ketahui bahwa pembelajaran IPS itu sangat penting bagi peserta didik, terutama bagi kehidupan mereka di masyarakat. Banyak aspek yang perlu diperhatikan guru untuk mengolah pembelajaran IPS di dalam kelas, tetapi pada saat ini masih sering terjadi masalah dalam pembelajaran seperti pada pemilihan metode, media, sumber belajar, yang kemudian hal-hal ini akan berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Masalah utama dalam proses pembelajaran umumnya adalah pada pemilihan metode mengajar yang digunakan guru. Menurut Oemar Hamalik, (2010: 26), metode adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan

materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum. Metode atau strategi pembelajaran menempati fungsi yang penting dalam kurikulum karena memuat tugas-tugas yang perlu dikerjakan oleh siswa dan guru sehingga penyusunannya semestinya berdasarkan analisa tugas sesuai dengan tujuan kurikulum dan perilaku awal siswa (Oemar Hamalik, 2010: 27). Metode-metode pembelajaran perlu dikemas oleh guru sehingga menjadi model pembelajaran yang menarik.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik bisa menjadi penyebab kurang berhasilnya pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Teruman Bantul, ditemukan bahwa pembelajaran IPS di kelas IV dirasa kurang optimal. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui guru mempergunakan sebagian besar waktu untuk menjelaskan materi di depan kelas.

Presentasi yang dilakukan guru tidak jauh berbeda dengan isi buku teks termasuk contoh-contoh yang diberikan. Tanya jawab yang dilakukan guru ditanggapi dengan cukup baik oleh siswa. Dari beberapa kali pertemuan, rata-rata siswa aktif dan mau berpendapat adalah siswa yang sama. Diskusi dalam kelompok yang dilakukan guru sudah terstruktur dengan baik, namun kurang ada keterlibatan masing-masing individu siswa. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran masih kurang. Sebagian besar siswa cenderung bermain sehingga suasana di dalam kelas menjadi kurang kondusif.

Kurang optimalnya pembelajaran IPS juga dapat dilihat melalui hasil hasil ulangan harian siswa. Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS adalah 75. Hanya 4 dari 17 siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 . Berikut ini hasil ulangan harian IPS siswa kelas IV berdasarkan data yang diperoleh peneliti saat melakukan observasi.

Tabel 1.
Hasil Ulangan Harian IPS Siswa Kelas IV

Data	Perolehan
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	35
Jumlah Nilai	1060
Rata-Rata	62,35
Persentase Ketuntasan	23,53 %

Proses pembelajaran yang belum optimal tersebut berkaitan juga dengan model pembelajaran yang dilakukan guru. Model yang digunakan dirasa kurang cocok dengan kondisi siswa pada saat ini. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti mencoba menawarkan solusi dari pemasalahan-permasalahan dengan menggunakan model *role playing*.

Menurut Hidayati (2004: 94), *role playing* adalah teknik atau cara yang ditekankan pada setiap individu atau siswa agar memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan dalam memerankan suatu tokoh tertentu pada drama yang bersangkutan. Model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih

anak-anak agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis dan; (c) diterapkan pada pokok bahasan mengenai kehidupan sosial, seperti peranan tokoh- tokoh, susunan masyarakat feodal dan sebagainya. Penggunaan model *role playing* diharapkan membuat semua siswa dapat terlibat aktif dan mampu mengekspresikan kemampuan mereka di depan kelas.

Dari uraian diatas kita telah mengetahui ada beberapa permasalahan-permasalahan yang saat ini terjadi di lapangan. Permasalahan-permasalahan tersebut akhirnya mendorong minat peneliti untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Model *Role playing* pada Siswa Kelas IV SD Teruman Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan pada saat ini:

1. Kurangnya perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar IPS
2. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS
3. Siswa kurang terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran IPS
4. Prestasi siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah
5. Model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran IPS kurang menarik

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, dan agar penelitian ini dapat benar-benar difokuskan pada satu objek penelitian, maka penelitian ini hanya dibatasi pada peningkatan prestasi belajar

IPS dengan menggunakan model *role playing*, pada siswa kelas IV SD Teruman.

D. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana upaya meningkatkan prestasi belajar IPS melalui model *role playing* pada siswa kelas IV SD Teruman Bantul?”

2. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, cara pemecahan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model *role playing* sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Teruman Bantul.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang akan dicapai melalui penelitian ini ialah untuk meningkatkan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD Teruman dengan menggunakan model *role playing*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemilihan suatu model pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa.

2. Secara praktis

a. Bagi siswa

- Membantu siswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS.
- Membantu meningkatkan wawasan dan daya ingat siswa dalam pembelajaran melalui model yang menarik sehingga mampu memperjelas materi yang abstrak menjadi lebih kongkrit.

b. Bagi guru

- Memberikan gambaran dan informasi kepada guru dalam merencanakan proses belajar yang menarik.
- Bahan refleksi agar guru mengetahui kelemahannya dalam proses pembelajaran IPS sehingga dapat memperbaikinya melalui penggunaan model *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Teruman.

c. Bagi sekolah

- Bahan masukan untuk sekolah yang menjadi obyek penelitian dan sekolah lain dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai.
- Bahan pertimbangan bagi sekolah dalam pengambilan kebijakan yang terkait dengan model-model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Melalui pembelajaran yang berkualitas, SD Teruman akan menghasilkan

lulusan yang bermutu sehingga meningkatkan minat orang tua menyekolahkan anaknya di SD Teruman.

d. Bagi peneliti

- Memberikan bekal dan pengalaman peneliti sebagai calon guru.
- Menambah wawasan peneliti sebagai calon guru bahwa untuk dapat memotivasi belajar IPS siswa diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik usia siswa serta materi pelajaran. Salah satu dari model pembelajaran tersebut adalah *role playing*.

e. Bagi pembaca

- Menambah ilmu dan wawasan bagi pembaca yang ingin mengetahui model pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- Menjadi bahan referensi bagi pembaca yang hendak membuat karya ilmiah yang serupa.